

**Jusqu'à ce que la mort nous sépare.**



# Scénario C.O.P.S

Conv'Artefact 2005

Scénario : Jérôme « Brand » Larré  
Relecture : Le Moine Errant  
Illustration ci-contre : Aleksï Briclot

Ce scénario est conçu pour un groupe de 3 à 5 joueurs. Il s'agit principalement d'une enquête autour d'un tueur en série prévue pour être jouée dans un cadre policier contemporain ou d'anticipation (Berlin XVIII, COPS, LA 2035) et, dans le cadre d'Objectif Jeu 2004, comme un scénario storyline pour COPS.

Son optique est de servir de gros synopsis dont les scènes sont à mélanger avec d'autres enquêtes dans votre propre campagne. Le jouer en one-shot nécessite un petit peu de développement pour casser l'apparente linéarité de l'enquête sans en réduire l'efficacité. Pour étayer les scènes, écoutez Cypress Hill en boucle et servez vous d'inspirations comme *La ligne verte*, *La dernière marche*, *Le silence des Agneaux*, *Strange Days*, *Seven*, *Donnie Brasco*, et bien sûr *Volte-Face*.

Los Angeles, années 2030...

### **En résumé :**

Suite à des émeutes particulièrement violentes dans South Central, un groupe d'officiers du LAPD, dont deux membres du COPS, tombent dans un traquenard monté par un gang de Bloods (un des deux principaux gangs de Los Angeles). Dans ce climat déjà très tendu, cette nouvelle fait l'effet d'une véritable bombe au sein du département de police et trouver les coupables devient la priorité de tous. Le SAD est particulièrement sollicité par cette affaire, devant à la fois trouver les coupables et surveiller les dizaines d'officiers de police au bord de la bavure qui ne cherchent qu'une chose : venger leurs collègues disparus.

C'est dans ce cadre, et pour remonter le moral des troupes, que les joueurs vont être chargés d'une affaire mineure à la place des services internes. En effet, Maggy Peterson, la veuve d'un COPS a disparu et le service de communication interne du LAPD a décidé qu'il serait de bon ton de montrer aux officiers que le département prend soin d'eux et de leurs familles, même en ces temps difficiles.

Cette enquête va rapidement les mener sur la trace d'un serial killer arrêté par Peterson un an et demi auparavant. L'affaire serait entendue si le meurtrier n'était pas dans le couloir de la mort et prêt à être exécuté dans deux jours alors que ceux ayant collaboré à son arrestation tombent comme des mouches.

Après l'exécution, pendant que la rue et les médias se déchaînent autour d'eux, les joueurs vont devoir traquer un copycat tout en fouillant le passé de certains de leurs collègues. Le tout se finissant par une grosse surprise sur fond de trafic technologique et de guerre des gangs.

### **Street wars Dimanche, 07 :00 AM, South Central**

Le matin se lève enfin sur South Central. Pour l'instant le quartier est silencieux. Trop sans doute. Probablement le calme avant la tempête.

Toutefois tous les officiers présents sur les lieux (principalement le Riot Squad), semblent profiter de ces instants pour reprendre des forces après une nuit particulièrement rude.

La veille, Mollah Jericho, un rappeur, furieux de la mort de son frère tombé dans la matinée en tentant de braquer une banque, profita de son concert pour amener son public à se révolter et à tuer tous les « pigs » du LAPD et les blancs de Downtown. Au départ circonscrite à une salle de concert l'émeute pris comme un feu de paille et ce fût rapidement tout le quartier qui s'embrasa. Sur ordre de la Mairie, le Riot Squad fut déployé en urgence pour éviter le pire.

Après une nuit de violence, les renforts arrivent enfin (parmi eux les joueurs). On compte non seulement d'autres policiers spécialistes de ce genre de situations mais également des officiers d'autres services chargés d'arrêter les leaders des prochaines vagues; le Riot Squad empêchant ses collègues de se faire étriper.

Profitez de cette introduction pour faire stresser vos joueurs: après une phase d'inaction quasi-interminable, les joueurs vont voir sortir de la brume une vraie armée en colère fonçant sur eux. Faites-leur tâter d'un peu de close combat, sous la protection de l'anti-émeute pour éviter que cela ne dégénère, puis alternez quelques scénettes « tactiques » pour rendre la scène marquante et vivante.

Par exemple, après une charge particulièrement violente, leur unité peut avancer sur la foule, progresser, pour finalement se retrouver isolée et devoir revenir en arrière (auquel cas, ils se retrouveront sûrement en première ligne au milieu du chaos, du bruit, et des gaz lacrymogènes).

Quoi qu'il en soit, quand vous estimez qu'ils en ont eu assez, faites-les remarquer une autre unité du LAPD, sur le flanc de la zone de combat, qui s'est elle aussi laissée isolée. Elle a réussi à tenir bon et à fait fuir les émeutiers auxquels elle faisait face. Lorsque la poursuite s'engage, les joueurs la voient s'engouffrer dans les contre-allées en dehors de la zone de combat. Les personnages doivent réaliser qu'il faut absolument lui venir en aide sinon tous les officiers qui la composent vont se faire massacrer dans ce qui ressemble à un traquenard.

Rendez la poursuite difficile et ralentissez-les du fait de la foule, pendant que les premières détonations d'armes de guerre retentissent dans la contre-allée. Il s'agit d'un traquenard menée par un gang de Bloods et les joueurs pourront juste venir pour essayer d'aider leurs collègues à se sortir de la zone. Ils n'auront, en revanche, pas la puissance de feu suffisante pour tenter de déloger les gangbangers.

Les pertes sont de l'ordre de 6-8 policiers dont 1 à 2 COPS. Rendez la scène intense: ils jouent leur vie et celle de leurs collègues dans un cul de sac où ils sont à découvert et se font tirer comme des lapins. N'hésitez pas à modifier les pertes si les joueurs sont particulièrement bons ou lents à réagir.

Une fois en sécurité, faites bien ressentir leur traumatisme et celui de leurs collègues. Peu après, l'officier en charge, les renverra au commissariat central pour qu'ils se remettent et fassent un rapport. Laissez-les faire ce qu'ils souhaitent pour se changer les idées mais là encore faites bien sentir à quel point le LAPD est en état de choc suite au massacre de la matinée.

### **It ain't easy Dimanche, 02 :00 PM, Commissariat central**

Durant la matinée, la nouvelle du massacre s'est répandue et le commissariat continue tant bien que mal à essayer de fonctionner normalement. A 14 heures, le capitaine convoque les personnages pour un briefing exceptionnel et immédiat dans son bureau.

Y attendent également Chavez (du SAD) et Rose Withwood (du bureau de communication du LAPD). Le capitaine se montre compatissant et regrette de leur donner une mission prioritaire après ce qu'ils ont vécu, mais si cela peut les conforter, il annonce que celle-ci est de la première importance pour le service voire le département. En effet, Mary Peterson, la veuve d'un ancien COPS a été signalée disparue et sa voisine a déclaré avoir senti une odeur étrange venant de son pavillon.

Il est plausible qu'il ne s'agisse que d'un problème bénin mais étant donnée la situation, il est critique que tous les COPS et que tout le LAPD soient bien conscients que le département fait tout pour eux et les leurs. Et c'est l'occasion ou jamais de leur montrer : les joueurs doivent aller vérifier ce qui se passe sur les lieux. En théorie ce genre de cas devrait être mené par les affaires internes, mais Chavez explique qu'ils sont surmenés du fait des événements de la matinée et du nombre de policiers dans la rue qui vont inmanquablement se sentir le devoir de faire justice. Par contre, ils doivent avoir un rapport circonstancié au cas où cela serait important.

## Ce qu'il s'est vraiment passé

Le mari de la femme que les joueurs sont chargés de retrouver s'appelle James Peterson. Toute cette histoire tourne autour de la vie de cet ancien COPS, de l'amour qu'il porte à sa femme, et de la façon dont son honneur et son intégrité ont été constamment bafoués jusqu'à lui faire en perdre raison.

Il y a encore sept ans, Peterson était un membre émérite des forces spéciales nord-américaines et tout le prédestinait à une brillante carrière militaire. Toutefois une nuit, lors d'une garde, il aperçut Chavez, son lieutenant, en train de revendre des armes à des membres de gang.

Humilié de découvrir qu'un membre de son unité pouvait être corrompu, il alla le dénoncer au capitaine. Malheureusement, le capitaine faisait partie de la combine et le jeune sergent se retrouva vite menacé et brimé au sein de son unité, sans réelle possibilité de s'en sortir. Ils ne reculèrent que devant une chose pour le faire taire : le meurtre.

Prenant le taureau par les cornes, il provoqua un face à face avec ses opposants et réussit à forcer un accord avec eux : moyennant son silence, il allait se faire muter ailleurs. Et avec leur consentement.

Il intégra donc le LAPD il y a cinq ans. Il se savait surveillé, mais ne savait pas vraiment par qui. Il commença ainsi une nouvelle vie en tant qu'officier au SWAT. Il y eut de brillants états de service puis décida de continuer sa carrière au sein du COPS, ce qui lui fut accordé sans trop de tracasseries.

Toujours sur la pente ascendante, il fit équipe avec un jeune détective du nom de Nick Easter. Celui-ci devint son meilleur ami et Peterson alla même jusqu'à lui parler de son passé.

Il y a un peu plus d'un an et demi arriva alors dans le service Chavez qui venait de prendre sa retraite de l'armée et avait réussi les équivalences (comprendre : avait eu les pistons) pour devenir lieutenant au COPS. C'est à peu près à cette époque que sous son commandement, le binôme coïna un redoutable tueur en série du nom de 18 Yards (prononcez Eighteen Yards). L'arrestation leur valut une certaine reconnaissance dont Peterson fut le premier surpris.

Peu après, lors d'un repas dans un restaurant de Little Italy, il aperçut le tenancier en train de donner une enveloppe à Easter. Sûr de son bon droit, il chercha alors à le convaincre de ne pas tomber dans le cercle vicieux de la corruption. La réponse ne se fit pas attendre, son ancien ami le menaça d'aller expliquer à Chavez, depuis muté aux affaires internes, qu'il avait trahi leur précieux secret. Il commença alors à le faire chanter. Inutile de dire que le moral de Peterson commença à chuter en flèche, même s'il continuait à feindre l'amitié avec son coéquipier.

Mais sa vie allait subitement prendre une autre tournure. Un agent du NADIV, Riordan, l'avait remarqué suite à l'affaire 18 yards et commença à l'aborder pour en faire un agent infiltré. Peterson, trop content d'enfin voir la porte de sortie de l'enfer dans lequel il s'était enfermé avec Chavez et Easter, se jeta sur l'occasion. C'est ainsi qu'il mourut officiellement il y a environ un an dans un accident de la route.

Depuis lors, et malgré les nombreux sacrifices (sa femme elle-même ne savait pas qu'il était en vie), il fit de son mieux pour s'infiltrer dans un gang latino d'El Segundo connu pour faire du trafic de drogue. Assez vite il s'aperçut que le gang faisait également du trafic technologique et testait régulièrement quelques nouveautés d'une corporation du centre ville dont la livraison se faisait chaque dernier jeudi du mois. Parallèlement à son intégration, il devint de plus en plus proche d'« El Impresario », le chef du gang à la paranoïa incomparable, et finit par apprendre la nature exacte des activités liées à la firme mais sans en connaître ni le nom, ni celui de son contact.

Il y a environ un mois, pour prendre la corporation la main dans le sac, le NADIV et l'antigang décidèrent conjointement de pratiquer une opération sur Peterson visant à lui donner l'apparence du chef de gang et de le mettre à sa place. L'opération d'extraction fut un fiasco total et le gang répliqua avec une puissance de feu que le LAPD avait, de toute évidence, sous-estimée. Dans la fusillade, le véritable « El Impresario » mourut, mais, dans la confusion du combat, Riordan fut persuadé que le cadavre était celui de Peterson.

Ce dernier, sans en référer à quiconque et pour ne pas perdre les précieuses informations que seul le chef de gang possédait, décida de prendre le risque d'utiliser un procédé expérimental de lecture et de sauvegarde de la mémoire appelé « Braintap » sur laquelle la corporation souhaitait voir effectuer des tests et qu'« El Impresario » gardait jalousement.

Cela marcha étonnement bien, et Peterson se retrouva donc avec une grande partie des connaissances de son ancien patron et toutes les siennes propres sur le fonctionnement de la police. Mais son équilibre psychologique, largement secoué par les années de compromis et de frustrations, vacilla complètement. Plutôt que de tenter d'arrêter les activités du gang, il décida alors de prendre réellement la place du mort pour mener enfin la « vida loca ».

En quelques jours, il se mit à commettre tous les excès et à goûter aux plaisirs de la vie facile. Par contre il s'aperçut presque aussi vite qu'il lui manquait malgré tout une chose pour être réellement heureux : sa femme qu'il aimait passionnément et qui l'obsédait après onze mois de séparation.

Aussi, désormais habitué à prendre ce qu'il souhaitait, il décida d'organiser l'enlèvement de sa femme. Et, pour ne pas attirer les soupçons de la police et de Riordan, il le déguisa en forfait commis par un copycat de 18 Yards. Puis, il décida également de remettre les compteurs à zéro avec Chavez et Easter.

**Number Seven**  
**Dimanche, vers 03 :00 PM,**  
**Bellflower**

La maison se situe dans le quartier de Bellflower qui est pour ainsi dire l'annexe du LAPD tant le nombre de flics y ayant élu résidence est impressionnant. Celle des Peterson se trouve au 7 crescent drive et est fermée. A en croire la boîte aux lettres, cela fait au moins trois jours que personne n'a relevé le courrier. De plus, en s'approchant de la porte, une odeur de putréfaction monte aux narines des personnages. Si un PJ fait le tour, l'odeur est encore plus forte à l'arrière. Ce fait suffit à lui seul pour justifier de pénétrer dans le bâtiment. Il faudra défoncer la porte.

Une fois dedans, tout est sans dessus dessous. Il n'y aurait cette odeur, on pourrait penser que l'appartement a été saccagé par des cambrioleurs. S'ils sont particulièrement vigilants, les PJ détecteront quand même une seconde odeur, mais de gaz, pendant leur progression. En pénétrant dans la cuisine (pour accéder à l'origine de l'odeur de cadavre), ils auront en face d'eux un micro-ondes en marche avec un compte à rebours s'arrêtant dans 6 secondes. C'est exactement le temps qu'il leur reste pour se jeter hors du pavillon avant que la cuisine explose avec pertes et fracas (le lendemain, la police scientifique sera à même d'affirmer qu'il n'y avait pas d'engin explosif dans le micro-ondes mais que le système domotique a été saboté pour faire exploser les premières personnes qui pénétreraient dans les lieux).

Les PJ doivent désormais gérer les badauds et la scène du crime, recouverte de gravas et partiellement détruite par l'explosion. Dans ce qu'il reste de la chambre, on peut trouver des litres de sang répandus sur le sol, deux poulets et un chien égorgés, un blaireau de barbier, un bol en terre cuite maculé de sang, de la cannelle répandue sur le lit (difficile à identifier avec la poussière), et une inscription sur le mur faite avec du sang (la police scientifique l'identifiera comme

sang de poulet), mais pas de corps. Mais, du fait de l'explosion, la télé a été projetée à travers le mur et la seule partie restante de l'inscription est « 18 ».

A peu près dix minutes après l'explosion arrivent sur place des renforts, la police scientifique et même Chavez qui a fait le déplacement lui-même pour s'assurer que tous les détectives sont en bonne santé. Vu la possibilité d'un attentat, et le fait que cette affaire soit possiblement plus grosse que prévue, il confiera aux joueurs de façon discrète qu'il feindra ne pas être au courant pour que les PJ restent chargés de l'enquête. Il confiera préférer avoir des gens efficaces et l'élucider au plus vite plutôt que prendre le risque de la voir tomber entre les mains de quelques uns des ses confrères du SAD qui ne sache faire autre chose que casser du flic. Le but ici est de faire de Chavez un homme attachant, proche des PJ et qui se tient à leur disposition. N'hésitez pas à insister sur le fait que son attitude pourrait bien lui valoir d'énormes problèmes.

Suivant leur niveau de réussite sur les différents jets liés à la scène du crime, les PJ pourront apprendre ceci.

**Faible :** Le crime a été ritualisé, il s'agit donc très probablement d'un serial killer. Mais où a-t-il amené le corps et que lui fait-il subir ?

**Moyen :** Ce modus operandi est somme toute classique et il y a eu des affaires similaires dans le passé sur le comté de L.A. L'absence de cadavre par contre est extrêmement rare, à moins que le tueur soit une sorte de fétichiste.

**Elevé :** Il s'agit de la façon de procéder d'un tueur nommé 18 yards, mais par contre celui-ci a toujours laissé les corps sur les lieux pour qu'on les voit. De plus, il n'avait jamais utilisé de chien dans le rituel. Et pourquoi avoir piégé la cuisine ?

Si les PJ se renseignent sur les cas similaires (Bases de données, Chavez ou autre), ou directement sur 18 yards, ils apprendront que celui-ci est au

pénitencier de No-Hoper Point est doit être exécuté dans deux jours.

De même, après vérification, le chien ne semble pas faire partie du rituel, a priori c'était le chien de la victime.

A partir du lendemain, la police scientifique pourra apporter les éclaircissements suivants :

- l'inscription était « 18 yards » et était faite avec du sang de poulet ;
- ceux-ci sont apparemment « sauvages » car il n'y a aucun moyen de retrouver leur producteur ;
- l'explosion est bien due au sabotage du système de domotique ;
- il n'y a aucune trace ou empreinte sur les lieux.

### **'Till Death Comes Pénitencier de No-Hoper Point Pas avant Lundi**

Après tout cela, les PJ voudront sans aucun doute rendre visite à 18 yards à No-Hoper Point. Ils devront faire jouer de leurs contacts haut placés pour pouvoir l'interroger : on ne rentre pas comme ça en contact avec un condamné à mort, surtout quand il est à deux jours de l'exécution. Chavez ou le Capitaine feront le nécessaire pour obtenir les autorisations si les joueurs les sollicitent.

Le pénitencier est sur une île au large de L.A (inspirez vous d'Alcatraz). Il faut prendre le bateau en pleine tempête pour s'y rendre. Faites jouer le trajet et les formalités administratives comme une réelle épreuve pour que les joueurs comprennent à quel point ils sont en train de mettre un pied en enfer. Cela tombe bien l'homme à qui ils vont parler est un vrai démon.

18 Yards est un colosse de plus de deux mètres pour un peu moins de 150 kg. Originaire des îles Tonga, il a effectivement l'air d'une brute et cet aspect effrayant est encore accentué par sa combinaison orange de condamné à mort. Pourtant, il est également diablement intelligent et il fera tout pour déstabiliser les personnages. Il n'a bien entendu aucune idée de qui a pu faire les

meurtres mais il tentera de négocier une grâce avec le gouverneur à travers les PJ. Bien sûr il leur fera bien comprendre (croire) qu'il n'a rien à y gagner vu qu'il va mourir le surlendemain, mais s'ils se montrent convainçants, il leurs mettra la puce à l'oreille sur la possibilité d'un copycat et il montrera des lettres de fans en essayant de se montrer coopératif. Autrement dit, il répondra à la plupart des questions sur ses propres crimes ou son modus operandi, mais non sans essayer d'impressionner les personnages. Toute analyse sur les lettres ne montrera rien d'autre que le fait qu'elles ont été souvent manipulées par 18 Yards.

Ils n'apprendront rien de plus au pénitencier, si ce n'est la date de l'exécution et le numéro des services du gouverneur. Il ne leur reste plus qu'à regagner L.A.

### **Another body drops Mardi, 07:00 AM, Commissariat central**

Le lendemain matin, en arrivant pour prendre leur garde, les joueurs sont assaillis par une armée de journaliste en bas du commissariat central. Ils ne partiront pas tant qu'ils ne sauront pas si 18 yards est libre, si c'est un copycat, et si les crimes vont s'intensifier d'ici la date de son exécution.

Avant même le briefing du matin, le capitaine vient les chercher et les amène jusqu'à son bureau. La situation est grave. Cette nuit, le détective Easter ne s'est pas présenté pour prendre sa garde et Mills, son coéquipier, l'a trouvé mort il y a une heure en allant voir chez lui ce qu'il se passait. Le modus operandi semble être le même que pour la veuve Peterson et c'est d'autant plus inquiétant qu'à l'époque de l'arrestation de 18 yards, Easter était le coéquipier de Peterson. Alors que le capitaine s'apprête à envoyer les PJ sur la scène, le téléphone sonne.

Après une conversation tendue, il annonce finalement aux PJs que Chavez vient de mourir, apparemment toujours de la même façon, et les choses prennent une sale tournure.

Etant donné que les services internes doivent encore nommer son remplaçant,

le mieux est que les joueurs se rendent à l'exécution de 18 yards et essayent de lui tirer les vers du nez. Le temps presse.

Les PJ ont à peu près une heure avant de se diriger vers le pénitencier. Cela ne suffit pas pour se rendre sur les lieux des crimes mais peut permettre d'établir un plan d'action ou d'obtenir quelques renseignements. S'ils se renseignent auprès des « vétérans », ils pourront notamment apprendre que Chavez est un ancien lieutenant du COPS et qu'il était le supérieur direct du binôme Easter/Chavez lors de l'arrestation du serial killer.

### **Last laugh Mardi, 11:30 AM , Pénitencier de No-Hoper Point**

Lorsque les personnages regagnent l'île, celle-ci est entourée des bateaux de la ligue anti-peine de mort. Les personnages auront une heure avant l'exécution pour négocier avec 18 yards, voire avec le gouverneur. Le criminel ne sait toujours rien mais si les personnages lui semblent sincèrement (et il est difficile de le berner) essayer de lui obtenir une grâce ou un délai, il fera tout son possible pour les aider. Et ce même s'il est conscient que sa situation est très difficile. Par contre, il sera impossible de négocier une grâce avec le gouverneur, même si les apparences pourront faire croire le contraire au début.

Une fois cette scène de négociation et de tension jouée, passez au plat de résistance : l'exécution.

A l'abri dans une salle donnant sur une chaise placée derrière une paroi de plexiglas et en compagnie de membres de la presse et de la famille du condamné, les personnages vont pouvoir assister à l'implacable marche d'un homme vers la mort. Jouez cette scène très lentement, et faites croire qu'à tout moment il peut se passer quelque chose alors qu'il n'en rien. La mort est inévitable et les joueurs doivent endurer ce spectacle. D'abord l'arrivée de 18 Yards, son ligotage sur la chaise, les gardiens qui se retirent, le révérend qui

demande les dernières volontés. Mais les dernières volontés de ce criminel sont un peu spéciales, il désire juste serrer la main du personnage qui se sera le plus démené pour l'aider. Inutile de dire que les photographes ne louperont pas un tel cliché. Après de multiples précautions, le personnage peut sortir de la salle et le bourreau lâche les gaz dans la petite pièce de plexiglas.

Un rire rauque, sauvage même, accompagne la mort de 18 Yards.

### **Kronologik Mardi, 05:00 PM, Commissariat central**

Une fois de retour au commissariat, les personnages doivent éviter les journalistes qui attendent dans le hall afin d'en savoir plus sur l'affaire qu'ils ont nommée du « serial cop killer » et sur la poignée de main à No-hoper Point. Une fois ces contretemps passés, ils sont convoqués dans le bureau du capitaine. Inhabituellement, il est relativement calme mais il est accompagné de Damask, le célèbre officier du SAD, qui l'est nettement moins.

Celui-ci, furieux, leur retire l'affaire en leur reprochant la poignée de main au condamné et le fait que l'affaire leur a échappé. Ils ne doivent plus s'approcher de près ou de loin des scènes de crime, des enquêteurs en charge ou des caméras. Une fois sa bile et quantités de menaces déversées sur les personnages, il quitte la pièce en claquant la porte. Le capitaine en profite pour soutenir les personnages et leur conseiller de continuer sans trop s'exposer.

Quoi qu'il en soit c'est la fin de leur garde et les PJ, en allant à leur casier vont découvrir une étrange photo sortie de nulle part montrant Peterson et une espèce de caricature de punk (mohawk et épingle à nourrice fournis) en train de poser devant une voiture de patrouille. En cherchant activement, ils pourront s'apercevoir que cet homme est le sergent James Riordan des narcotiques. Si les PJ lui expliquent ce qui les motive et montrent qu'ils peuvent aider la famille de Peterson, Riordan leur racontera tout ce qu'il sait. Autrement

dit que Peterson était infiltré dans un gang (les Dedoverde) qui officie près du Cypress Hill Superstore d'El Segundo et mené par un certain « El Impresario », que sa mort « véritable » remonte à un peu moins d'un mois et qu'il a de fortes raisons de penser que ce se faisait livrer du matériel technologique illégal tous les derniers jeudi du mois (soit dans deux jours).

### **3 Lil' Putos Mardi ou Mercredi, Cypress Hill Superstore**

Lorsque les personnages se rendront au centre commercial pour enquêter sur les Dedoverde, ils seront violemment éperonnés par 3 à 5 gangers à bord d'un pick-up apparemment plus tout à fait de série. S'ils se sont renseignés auparavant, ils sauront que ceux-ci portent justement les couleurs des Dedoverde (vert).

La course-poursuite va durer jusque sur le parking du supermarché puis se transformer en fusillade au milieu d'une foule de badauds en train de courir et de hurler dans tous les sens.

S'ils sont mis en difficulté, les gangers iront se réfugier dans la galerie marchande. La poursuite dans cet environnement à la fois exotique (les différents magasins et « Mister Sandman » en boucle) et rempli de citoyens innocents en train de paniquer est le cauchemar de tout flic un peu responsable. Toujours est-il que tout cela va finir dans la salle de jeu locale, dans la Ultimate Wrecking Rampage Arena : sorte de modèle réduit de Tokyo ou s'affrontent des robots aux apparences variées (Godzilla, le nazi géant, Goldorak, etc...) en se lançant des projectiles réels mais inoffensifs. Aux PJ de se débrouiller dans cette zone à visibilité réduite où la moitié des cibles sont en fait des robots contrôlés par des adolescents surexcités.

A ce moment de la partie, il est très probable que les joueurs soupçonnent une taupe au sein du LAPD, et sûrement Riordan. En fait il n'en est rien, Peterson a juste fait poser des micros dans le bureau de ce dernier et a envoyé ses

hommes pour protéger son petit secret. Si au moins un des gangers est capturé – ce qui reste le plus probable –, un interrogatoire un peu musclé (faites durer la scène car ce sont des durs à cuire habitués à défier la police) lui fera avouer son appartenance au gang et si un éventuel trafic de matériel douteux est mentionné, il sera prêt à négocier des informations sur une prochaine livraison contre une immunité ou une peine plus indulgente.

Ainsi, si les PJ négocient bien, ils apprendront qu'une livraison est effectivement prévue dans les jours à venir et qu'elle aura lieu dans les docks près de LAX (sinon ils peuvent toujours suivre d'autres gangers pour l'apprendre). Ils pourront aussi apprendre qu'El Impresario s'est vanté d'avoir des micros dans le commissariat du LAPD ; ce qui explique la raison de l'attaque des PJ.

### **Latin Thugs Jeudi, Docks à proximité de LAX**

Cette partie du scénario est volontairement ouverte pour laisser aux joueurs la possibilité d'organiser leur planque et surtout le coup de filet pour prendre la main dans le sac les gangers et la corporation. Ils savent que la livraison aura lieu sur les docks le jeudi soir. Il leur reste à savoir où exactement sur les docks et à s'y préparer.

Très probablement, l'échange va se passer de la seule façon que les joueurs n'auront pas prévue : après s'être regroupés sur les docks, les dedoverde vont monter sur des hors-bord et prendre le large au lieu d'attendre l'arrivée d'un bateau. Aussi, les forces déployées sur place n'auront pas la possibilité de les arrêter ou de prendre la corporation la main dans le sac. Le seul moyen d'inculper le gang (et donc de retrouver Maggy Peterson) est de les cueillir lorsqu'ils rentreront avec la marchandise et d'espérer qu'ils n'aient pas de factures.

Demander l'aide des gardes-côtes ne sera guère plus utile car les dedoverde reviendront avant que le moindre navire



des forces de l'ordre n'ait pu intervenir. Ils porteront de lourdes caisses (chargées d'armes et de matériel informatique) et commenceront à les décharger.

C'est probablement à ce moment-ci que l'assaut sera donné, mais celui-ci se ne se passera absolument pas comme il aurait du : les gangers sembleront être capable de discerner leurs adversaires comme en plein jour et utiliseront des fusils d'assaut (notamment en piochant dans certaines des caisses) et autres armes de guerre pour se défendre.

Profiter de cette fusillade pour montrer aux joueurs ce que c'est que de se battre lorsque l'on n'a pas la plus grande puissance de feu. Si les actions des PJ sont suffisamment brillantes pour faire pencher le combat de leur côté, petit à petit, et grâce notamment à leur supériorité numérique, les forces de police prendront le dessus alors que ce qui semble être le chef du gang et autant de ses sbires que de joueurs se réfugieront dans un entrepôt voisin.

Si les PJ ont la présence d'esprit d'appeler des renforts, ceux-ci finiront par débusquer les dedoverde alors qu'El Impresario mourra en se défendant. Maggy Peterson sera facilement trouvable au domicile de ce dernier, passablement traumatisée de voir un criminel notoire prétendre être son mari mort depuis presque un an.

Si les joueurs rentrent dans l'entrepôt, préparez vous au final...

### **Insane in the brain Jeudi, Entrepôt de Phantom Fireworks**

En effet, l'entrepôt est celui de Phantom Fireworks, une société de feux d'artifice pour particuliers. Cette scène devrait particulièrement effrayer vos joueurs. Les PJ se retrouveront en effet en train de pourchasser des criminels dans un dédale de caisses presque entièrement plongé dans le noir, alors que leurs adversaires verront sans problème dans le noir et que la moindre balle perdue pourrait faire exploser la moitié de l'entrepôt. Profitez en pour leur faire bien

peur (façon *Aliens*), faites leurs d'abord affronter les hommes de main et gardez El Impresario pour la fin.

Si les joueurs le piègent, ou que celui-ci ne voit pas d'autre issue, il fera mine de se rendre (tuant le dernier de ses alliés si nécessaire pour être crédible) en expliquant qu'il n'est qu'un agent sous couverture du nom de Peterson et qu'il ne savait pas que c'était la police et pensait que c'était juste une fusillade entre les dedoverde et un des nombreux petits gangs russes suréquipés qui convoitent leur territoire. Il expliquera que depuis l'extraction ratée, il n'a pas pu prendre contact avec Riordan pour ne pas attirer l'attention. Il était prêt à prendre tous les risques pour piéger la corporation. Si les PJ lui demandent des détails, il sera à même d'en donner de façon très crédible et feindra d'apprendre la disparition de sa femme et des ses anciens collègues.

Si les joueurs tombent dans son piège, il sortira une arme dissimulée et saisira un des PJ (le plus compatissant) pour s'en servir de bouclier humain.

Faites durer la négociation, il n'a plus rien à perdre, n'ira pas en prison et a connu la même formation que les PJ pour ce genre de situation. Si les joueurs lâchent leurs armes, il s'enfuira. S'ils tirent, il descendra son prisonnier sans même sourciller avant d'essayer d'en d'emporter le plus de PJ possibles avec lui dans la tombe (et dans ce cas n'oubliez pas que vous êtes dans un entrepôt de feux d'artifices).

Quoi qu'il en soit, le final devrait être tendu pour les joueurs. Une fois le calme revenu, ils apprendront que les caisses ne comprenaient que des armes et du matériel électronique et informatique permettant de provoquer des sensations intenses en stimulant certaines zones du cerveau et de faire « revivre » certaines expériences à partir de sauvegardes sensorielles faites par d'autres personnes (à la *Strange Days*). Impossible de trouver le moindre élément inculquant une quelconque compagnie à partir de ces équipements.

En fouillant le domicile d'El Impresario/Peterson, les joueurs découvriront Maggy et une machine étrange, permettant de faire du « Braintap », accompagnée d'une sauvegarde de la dernière heure de vie d'El Impresario.

### **Pour aller plus loin...**

Si vous voulez développer ce synopsis jusqu'à en faire votre propre campagne, voici deux pistes qui devraient vous permettre d'écrire vos propres scénarios :

- Peterson réussit à s'échapper de l'entrepôt ou de l'ambulance qui devait l'amener à la morgue. Sa connaissance du LAPD et deux trois liasses de billets bien placées lui permettront de récupérer la machine de Braintap. Il finira par tomber dans la dépendance et commencera à tuer des quidams les plus variés possibles pour acquérir leurs derniers souvenirs. Devinez qui devra alors enquêter sur un de ces meurtres...
- Si les appareils trouvés dans les caisses n'ont aucunes marques distinctives, ce n'est pas le cas de leurs composants. Après des mois d'enquêtes, ralentis notamment par le fait que le gang et le trafic aient été stoppés, on découvrira que les composants ont en fin de compte été vendus à un laboratoire de la société qui fournit les programmes de formation au tir du LAPD. La hiérarchie ne semblera pas très chaude pour relancer l'affaire ou pour que celle-ci s'ébruite...